

GT1 – ARTE E TECNOLOGIA

Coordenação: Arturo Castellary (Univ. Complutense de Madri)

Práticas pedagógicas na disciplina de arte através das tecnologias móveis sem fio

Adriana Beatriz Pacher Raach

Luciana Backes

Subjetividade e representação: o olhar mediado

Aluizio Guimarães

Ed Porto

José Tonezzi

Tecnologias musicais e aprendizado feminino: o caso do Girls Rock Camp Brasil

Luiza Bittencourt

Gabriela Gelain

Rafael Lage

Desantropologias benjaminianas: Esboços para uma energética da existência

Camila Mozzini

Monumentos Reais e Documentos Virtuais. Tecnologias da Memória e Preservação Digital do Patrimônio

Carolina da Rocha C. Matos

Retalhos animados – tapetes tridimensionais em cena audiovisual

Daniela Fossaluzza

Arte com realidade aumentada: novos paradigmas nas formas de produção e apresentação artística

David Ruiz Torres

Topologias de espaços híbridos na era da Internet das Coisas

Fernanda da Costa Portugal Duarte

Sistemas interativos, artistas, espaços e espectadores.

Estabelecendo relações a partir de processos de produção e recepção.

Fernanda Gomes

Tipos de interação na produção artística *tecnomultissensorial*: dispositivos fechados, abertos e ambientes midiáticos

Flávia Junqueira

A cor que caiu das máquinas: arte, tecnologia e imaginação

Gabriel Malinowski

Relógios e sementes: Videogames e a dimensão lúdica no pensamento da representação

Ivan Mussa

Arte, comunicação e formação de professores: questões atuais

Jamila Guimarães

O museu em movimento

Leonardo Amato

Arte, media e arqueologia: sintomas da mescla entre o analógico e o digital

Natália Aly

Movimento perpétuo: arte & fotografia

Dra. Patricia Camera

A resignificação do objeto museológico e o conflito de valores após a cibercultura

Yvana Oliveira de Alencastro

Nilson Valdevino Soares

Jocelise Jacques de Jacques

Gabriela Zubaran de Azevedo Pizzato

Luís Carlos Petry

O uso do entretenimento como linguagem em museus e centros culturais

Vanessa de Freitas Silva

O Espectador ativo da exposição: #modernidadeespanhola

Renata Perim

GT2 – EDUCAÇÃO, COGNIÇÃO E TECNOLOGIA

Coordenação: Fátima Régis (PPGCOM-UERJ)

Formação docente na cibercultura: praticando Educação on-line no Colégio

Pedro II

Alexsandra Barbosa

Joelma Almeida

Pokémon Go: case de estudo na disciplina de Direito Internacional Privado na Faculdade de Direito da UFPel

Ana Clara Correa Henning

Amanda D'Andrea Lowenhaupt

Clarissa Correa Henning

Poéticas Digitais no Ensino Aprendizagem de Arte: A tecnologia virtual como alicerce para a produção artística dos acadêmicos do curso de licenciatura em Artes Visuais da UEPG.

Anselmo Rodrigues de Andrade Junior

Ana Luiza Ruschel Nunes

A estrutura (in)sensível: Corporeidade, afetos e experiência estética em jogos digitais
Diego Amaral

Cibercultura e a necessária subversão da sala de aula

Diene Eire de Mello

Terezinha Fernandes Martins de Souza

Cultura do remix e Recursos Educacionais Abertos na formação inicial de professores

Eunice de Castro e Silva

Keite Silva de Melo

Atos de Currículo em Ambiências Híbridas: relatos de uma pesquisa-formação na cibercultura

Edméa Oliveira dos Santos

Felipe Da Silva Ponte de Carvalho

Intervenção Digital em Imagens utilizando o Power Point

Josie Agatha Parrilha da Silva

Marcos Cesar Danhoni Neves

Aprendizagem tangencial: comunicação e lúdico na construção de um jogo de tabuleiro

Alessandra Maia

Mayara Barros

Caroline Zanotta

Andreza Martins

Tutoria e docência em EaD: diálogos formativos com docentes da eja e encontros cotidianos com a plataforma *moodle*, a cibercultura, a educação *online* e a pesquisa em periódicos *online*

Marcia Araújo Ribeiro Lima

Livro digital: interação e aprendizagem na Educação Básica

Ana Cecília Machado Dias

Arte-Educação e Tecnologias Contemporâneas:

Novos Possíveis na Escola

Fernanda Cavalcanti de Mello

Emoticons e Letramento Visual: Pedagogia da Imagem

Ana Valéria de Figueiredo da Costa

Arte como contra-a-cultura e a educação profana

Pedro Esteves de Freitas

Educação híbrida e pedagogia libertadora, é possível esta interface?

Pilar de Moraes Sidi

Luciana Backes

Balduíno Antonio Andreola

Reflexões sobre concentração e atenção em práticas de audioleitura

Rafael de Oliveira Barbosa

Games e comunicação: a construção de letramentos lúdicos e participativos

Fátima Regis

Pollyana Escalante

Daniele de Aragão Mendonça

Fernanda Bravim de Oliveira

Novas modalidades de ensino do jornalismo pela comunicação ubíqua móvel

Tatiana Cioni Couto

Crianças e Youtube: novos modos de narrar

Thamyres Dalethese

Mídias e educação intercultural: uma relação urgente e necessária

Keite Silva de Melo

Mirna Juliana Santos Fonseca

Carla Silva Machado

**GT3 – SUSTENTABILIDADE, CIDADES INTELIGENTES E TECNOLOGIA /
REDES SOCIAIS E TECNOLOGIA**

Coordenação: Isidro Moreno (Univ. Complutense de Madri)

Escrever a história através de memes: cultura popular, imagem e política em redes sociais

Aline Couri

Narrativas transmidiáticas e redes sociais: reflexões sobre o universo expandido de Star Wars

Ana Beatriz Carvalho

Thelma Panerai Alves

O “eu” no contemporâneo: narrativas de si na rede social Facebook

Ana Claudia de Almeida Pfaffenseller

Fabiana Quatrin Piccinin

Nize Maria Campos Pellanda

Selfies e faux-vintage: Atualizações de desejos antigos em tempos de conectividade

Thiago Costa

Bolhas de relacionamento nas redes sociais: fatores psíquicos e externos

Daniel Costa Vianna Mucciolo

“Tá todo mundo mal”: reflexões sobre as relações amorosas mediadas por tecnologias digitais de comunicação a partir da teoria do duplo-vínculo

Francine Tavares

Videografias em mídias móveis: sousveillance e conversação pública nos ambientes on-line

Juliana Rocha Franco

Bráulio de Britto Neves

Ambiências e Conexões em um Município do Interior do Amazonas: A relação entre celular, jovens e praças digitais a partir da Teoria das Materialidades

Soriany Simas Neves

Diário como performance: a construção de um registro autobiográfico em Judith Malina e Gregorio Duvivier

Leonardo Torres

Vlado (no) presente: usos do Twitter como espaço de produção de memórias pelo Instituto Vladimir Herzog

Marcella Vieira

Expectativas amorosas na modernidade líquida: um estudo sobre a Rede Social Badoo

Maria Rita Pereira Xavier

A mediação tecnológica do WhatsApp em encontros urbanos coletivos

Robson da Silva Braga

Hashtag em disputa: um estudo sobre identidade e memória nas redes sociais

Paula Gorini Oliveira

Ocupações secundaristas e seus registros na rede: articulações e entrelaçamentos

Raquel Silva Barros

***‘Ela é mais mais, ela arrasa no look’*: imagens do funk e da performance de gênero no Youtube**

Rodolfo Paulo

A Estrutura do Capital Social no Campo Artístico Contemporâneo: as Lógicas de Legitimação e Prestígio nas Redes Ego da *Power 100*

Débora Salles

Rose Marie Santini

Dessubjetivação em dispositivos midiáticos *online*: o (des)controle dos algoritmos e as subjetividades numéricas

Tiago Barcelos Pereira Salgado

GT4 – INDÚSTRIAS CRIATIVAS, ENTRETENIMENTO, MÚSICA E TECNOLOGIA / PUBLICIDADE, PROPAGANDA, MARKETING E TECNOLOGIA

Coordenação: Simone Pereira de Sá (PPGC-UFF)

Destotalização da carne na performance: colapsando o regime de expressão universal
Ana Terse Tavares Soares

Realidade virtual e aumentada e suas implicações no futuro dos jogos eletrônicos
Fabrício Barbosa C.
João Paulo Lemos Cavalcanti

Branding Sensorial: o que os olhos veem, o coração não sente
Ana Erthal

Branded content: entretenimento como linguagem na relação com a marca
Daniele de Castro Alves

A música das máquinas: tecnologias e novos modelos de escuta
José Cláudio Siqueira Castanheira

"Deixa os garoto [sic] brincar": o aspecto político de mods brasileiros de *Pro Evolution Soccer*
Thaiane Oliveira
José Messias
Diego Amaral

Louvido seja o Helix: TwitchPlaysPokémon, Ideologia Californiana e Mitologia Gerada por Usuários
Pedro Henrique Baptista Reis

***YouTube* e a centralidade do arquivo na cultura pop contemporânea**
Thiago Pereira Alberto

GT5 – TECNOLOGIA, DADOS E JORNALISMO /CONTEÚDOS DIGITAIS, APLICATIVOS E TECNOLOGIAS

Coordenação: Vinícius Andrade Pereira (PPGCOM-UERJ)

Rio Virtual: as maravilhas do Rio de Janeiro em Realidade Virtual

Marcia Taborda

Esequiel Rodrigues Oliveira

Rafael Costa

Alexsandra Barbosa

Rosana Vidal

Matheus Ruiz

A força das interações mediadas pelo *WhatsApp* na garantia de direitos na Polícia Militar do Estado do Rio de Janeiro

Aline Veroneze

Intrínseca e seus best-sellers: um estudo de caso de sua relação com os leitores

Claudia Bianco

Inteligência Artificial: superação da ideia de inteligência como distinção da espécie humana

Dora Kaufman

Mídias locativas, trajetórias e ressignificações: o exemplo do Tinder

Fernanda Angelo Costantino

A imprensa alternativa da Luta Livre no Brasil

Carlos Cesar Domingos do Amaral

Jornalismo independente online: entre capturas e pertencimentos

Clarissa Corrêa Henning

O que dizem as fontes? O acesso disruptivo ao jornalismo como estratégia dos estudantes na ocupação de escolas em 2016

Luãn José Vaz Chagas

O uso do *WhatsApp* e a reconfiguração dos fluxos informacionais na produção da notícia

Mariana de Carvalho Ghetti

Reconstruindo uma versão simplificada da Máquina de Antikhythera: analógica e digitalmente

Marcos Cesar Danhoni Neves

Josie Agatha Parrilha da Silva

Interfaces de memória artificial: *ars memoriae* e Wayback Machine

Juracy Oliveira

Invisibilidade do objeto técnico x visibilidade do indivíduo: reflexões sobre um paradoxo a partir do *smartphone*

Michele Lima

It's a match: uma reflexão sobre a influência de aspectos materiais e simbólicos nas construções da sociabilidade e das subjetividades no Tinder

Naiara Silva Evangelo

O Estádio no Facebook: apontamentos que podem explicar o título de veículo com maior engajamento nas redes sociais

Pedro Augusto Farnese de Lima

GT6 – CINEMA, AUDIOVISUAL E TECNOLOGIAS

Coordenação: Erick Felinto (PPGCOM-UERJ)

Mídia e a distopia de Jogos Vorazes: O universo ficcional a partir do cotidiano

Juliana Souza

Imagens feitas para sumir: o celular como agente de transitoriedade e efemeridade

Lorena Risse

Imagem movediça: *datamoshing* e a atração de uma temporalidade concreta

Pedro Drumond

Malhação nas mídias sociais: uma análise das possibilidades de participação do público

Renata Cerqueira

Cinema e tecnologia: três questões sobre formalismo estético e estilo cinematográfico

Rodrigo Cássio Oliveira

Tecnologia e Narrativas do Cinema de Animação

Prof. Dra. Roselita Lopes de Almeida Freitas

Mídias entre poéticas e tecnologias: cinema expandido no espaço urbano do Rio de Janeiro

Tatiane Mendes

Cinema em ação: camadas de escritura de um filme “palimpsesto”

Thaís Inácio

The entire history of you: reflexões sobre o uso de wearables de memória artificial

Tiago Ricciardi Correa Lopes

Cibergêneros Audiovisuais e a Educação online: relato de uma pesquisa-formação em andamento

Vivian Martins Lopes de Souza

***Cthulhu Mythos in the Movies*: um breve mapeamento de apropriações de elementos lovecraftianos no cinema**

Yuri Garcia